PHILIPS



MSX DESIGNER

MSX 2

CRÉATION GRAPHIQUE

New Media Systems

Ce manuel est édité par Philips Export B.V., Eindhoven, Pays-Bas.

France: R.T.I.C.-51 rue Carnot-92156 Suresnes
R.C.S. NANTERRE B 542 056.395.

LES PERIPHERIQUES

L'ORDINATEUR DOIT TOUJOURS ETRE ETEINT AVANT DE CONNECTER OU DE DECONNECTER DES PERIPHERIQUES!!

Vous tracez vos dessins en déplaçant le curseur sur la zone de travail de l'écran de MSX DESIGNER. Le programme a été conçu de façon à ce que vous puissiez utiliser les touches de commande du curseur à cet effet. Maintenir la barre d'espacement appuyée pour activer le curseur quand vous dessinez à main levée. Dans tous les autres cas, vous n'avez qu'à appuyer sur la barre d'espacement pour fixer la position du curseur ou pour finaliser la forme que vous avez dessinée.

Vous constaterez assez rapidement que vous désirez avoir d'autres outils pour faire vos dessins. Vous avez alors les options suivantes:

- **Commande manuelle avec manette de jeux**
  Utilisez le levier pour déplacer le curseur. Le rôle de la barre d'espacement est assuré par le bouton Action.
  La commande manuelle doit être connectée au port n° 1.

- **Souris**
  A la place d'une commande manuelle, vous pouvez aussi connecter une souris au port n° 1.

- **Tablette graphique**
  Une tablette graphique vous offre sans aucun doute la liberté de création la plus grande en combinaison avec ce programme. Utilisez une tablette graphique MSX et connectez-la au port n° 2.

Vous pouvez aussi utiliser une combinaison des outils mentionnés ci-dessus et vous obtiendrez d'excellents résultats. La commande manuelle ou la souris est connectée au port n° 1 alors que la tablette graphique est connectée au port n° 2. Lorsque vous utilisez une telle combinaison, les priorités suivantes sont applicables:

1. **Tablette graphique.**
2. **Commande manuelle ou souris.**
3. **Clavier.**

Ceci signifie en fait que la commande manuelle (ou la souris) ne fonctionne pas tant que vous touchez la tablette graphique avec le crayon et que vous ne pouvez pas utiliser le clavier lorsque vous employez la commande manuelle (ou la souris).

Imprimante noir et blanc matricielle
Ce programme offre la possibilité de conserver vos créations grâce à une imprimante MSX de haute qualité, par exemple la Philips VW0030, ou toute autre imprimante comparable acceptant le code de contrôle: ESC, G, ''240''.
Attention:
N'oubliez pas de formater une disquette pour stocker les dessins créés avant de commencer, si vous voulez conserver ce que vous avez réalisé.

Lorsque tout est installé et connecté correctement, vous pouvez allumer votre ordinateur et votre moniteur.

CHARGER LE PROGRAMME

Le programme MSX DESIGNER de Philips est fourni sur une disquette, avec des programmes de traitement de texte et de base de données.

C'est une disquette à «auto-exécution»; ce qui signifie que la disquette doit être insérée immédiatement après que l'ordinateur (et l'unité de disquette) aient été allumés. Une alternative est d'insérer la disquette et de presser le bouton **RESET** (remise à zéro) si l'ordinateur était déjà allumé.

Attendez quelques instants et le menu d'ouverture apparaîtra sur votre écran:

```
15.12.85     PHILIPS     15.3Ø:2Ø

             MENU

      1 MSX Home Office
      2 MSX Designer
      3 Modifier date/heure

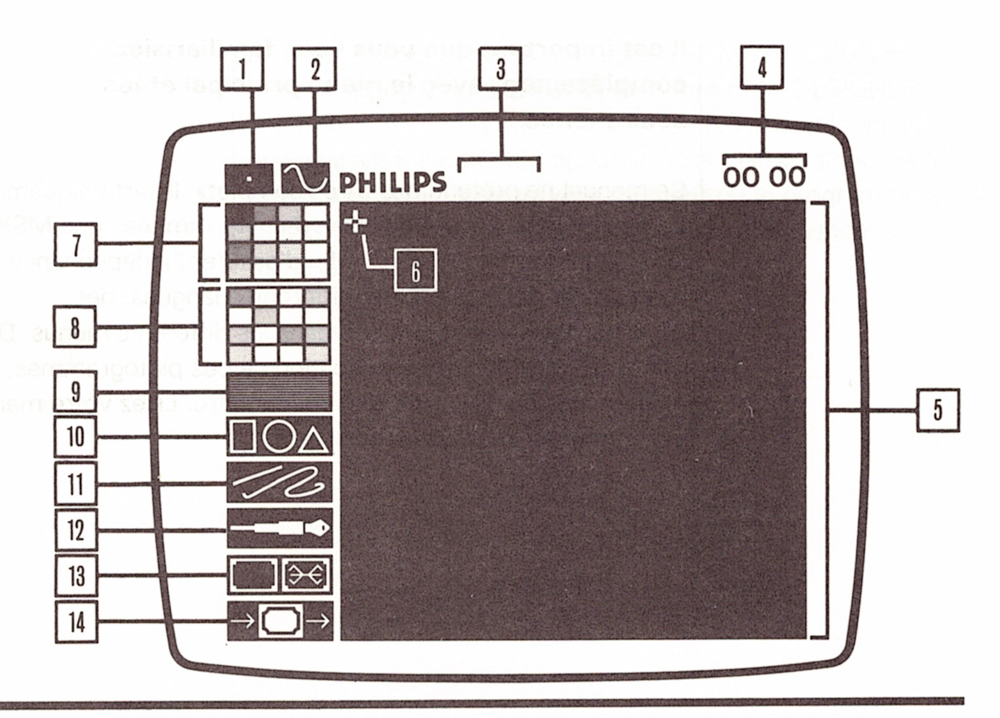
Appuyez sur choix
```

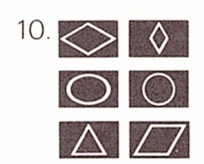
Pressez la touche 2 pour le programme MSX DESIGNER. Ensuite appuyez sur **RETURN** et le titre MSX DESIGNER apparaîtra. Attendez encore quelques instants et le menu principal MSX DESIGNER apparaîtra sur l'écran alors que le titre disparaîtra. Voici arrivé le moment où le programme MSX DESIGNER est chargé et où vous pouvez commencer à travailler!

TRAVAILLER AVEC MSX DESIGNER

Il est important que vous vous familiarisiez complètement avec le menu principal et les sous-menus.

Ce manuel ne prétend pas être «complet». Il sert uniquement à vous montrer les possibilités vraiment illimitées que MSX DESIGNER peut vous offrir. Afin d'assurer l'indépendance du programme par rapport aux différentes langues, des pictogrammes ont été utilisés dans les différents menus. Dès que vous connaitrez la signification de ces pictogrammes, vous n'aurez aucune difficulté à les reconnaître. Lisez votre manuel, expérimentez et amusez-vous!



10. 

Menu mode géométrique.
(Voir points 15 à 24.)

11.

Menu mode dessin manuel.
(Voir points 25 à 34.)

12.

Menu mode crayon.
(Voir points 35 à 44.)

13.

Menu fonctions écran.
(Voir points 45 à 51.)

14.

Menu fonctions entrée/sortie.
(Voir points 52 à 61.)

Toutes les fonctions de ce programme sont sélectionnées de la même façon:

1. Placez le curseur sur la fonction désirée dans la colonne du menu.
2. Appuyez sur le bouton d'action (ou sur la barre d'espacement).

«Appuyer» sur le bouton d'action (ou la barre d'espacement) signifie que vous ne devez frapper qu'une seule fois et très légèrement!
Lorsque vous utilisez les commandes du curseur, le terme «bouton d'action» doit être interprété comme barre d'espacement.

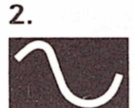
Lorsque vous avez choisi une fonction dans un sous-menu, l'écran tournera automatiquement au menu principal sauf dans le «mode crayon» (points 35 à 44), parce qu'ici, vous voudrez peut-être utiliser des combinaisons des différentes possibilités.

LE MENU PRINCIPAL

La ligne supérieure indique l'état réel de l'ordinateur à tout moment et fournit l'information suivante (Voir schémas joints.)

1. **Le mode crayon (Indicateur de crayon).**
Lorsque vous démarrez, le programme est automatiquement réglé pour un crayon à tracé fin (largeur d'un seul point). Il indique aussi la couleur choisie (lorsque vous démarrez, la couleur est le blanc).

2. **Le mode dessin choisi.** Lorsque vous démarrez, le mode est automatiquement réglé sur dessin manuel.



3. A côté du nom Philips, vous trouverez des **informations supplémentaires concernant le mode utilisé** lorsque vous travaillerez avec le programme MSX DESIGNER.

4. Ces deux nombres sont les **coordonnées du curseur:**
A gauche: la coordonnée horizontale (0 à 191).
A droite: la coordonnée verticale (0 à 191).

5. **Voici la zone de travail réelle.** Lorsque vous démarrez, la couleur du fond est noire. Vous pouvez cependant la changer en une des 256 couleurs. (Voyez le menu principal, points 7 et 8, et le dispositif de coloriage, point 24.)

6. **Le curseur.**



Vous pouvez à présent commencer à dessiner.
Si vous voulez essayer: déplacez le curseur vers la position

où vous voulez commencer. Ensuite appuyez sur le bouton Action (ou la barre d'espacement) et gardez-le enfoncé, le curseur tracera une ligne blanche sur la surface noire quand vous le déplacerez.

Naturellement cela fonctionne, mais les possibilités sont beaucoup plus variées avec MSX DESIGNER de Philips, donc continuez à lire!

La colonne à gauche représente le MENU PRINCIPAL proprement dit:

7. **Palette des couleurs principales**

C'est ici que vous choisissez votre couleur de base. La palette des couleurs principales montre 16 couleurs différentes. Lorsque vous démarrez, le programme choisit automatiquement le blanc. Ceci est confirmé par le petit cadre jaune autour de la couleur blanche.

Modifier la couleur

Déplacez le curseur vers la couleur de votre choix. Ensuite pressez sur le bouton d'action. Vous verrez que la couleur choisie est à présent entourée du cadre jaune et que l'indicateur crayon montre aussi la même couleur. Si vous dessinez maintenant, vos lignes auront la couleur choisie.

8. **Palette des couleurs secondaires**

Il se peut que les couleurs de base de la palette des couleurs principales ne correspondent pas à vos exigences artistiques. MSX DESIGNER vous offre 16 palettes de couleurs

secondaires, une pour chaque couleur de la palette principale. Ceci vous permet de faire votre choix parmi 256 couleurs. Une possibilité très utile lorsque vous voulez faire des dessins avec des nuances subtiles de couleur.

Suivez la procédure décrite ci-dessus. A nouveau le cadre jaune apparaît autour de la couleur de votre choix.

9.



Annuler (rectangle rouge)

Avec cette fonction vous pouvez annuler la dernière opération que vous avez faite sur l'écran. Ceci fonctionne pour toutes les fonctions sauf deux:

a. Dans le mode de dessin manuel, tous les dessins seront effacés jusqu'au dernier changement de la couleur du crayon.
b. Si vous avez entré des textes avec le clavier (voyez les points 56 et 57), ces textes disparaîtront de votre écran si vous utilisez la fonction d'annulation.

Déplacez le curseur vers cette position du menu et appuyez sur le bouton d'action.

Les sections du menu principal mentionnées ci-dessus resteront continuellement sur votre écran.

10.



Mode géométrique

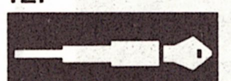
Avec ce mode, vous pouvez aisément dessiner un grand nombre de formes géométriques (voyez les points 15 à 23). Il comprend aussi le mode «coloriage» (voyez le point 24).

11.



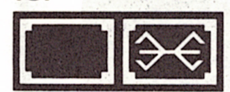
Mode de dessin manuel
Dans ce mode, vous pouvez faire des textes manuscrits et des dessins à main levée, tout spécialement en combinaison avec une tablette graphique. (Voyez les points 25 à 34.)

12.



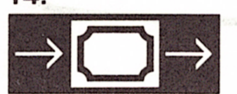
Type de «crayon»
Cette partie du programme vous permet de choisir la structure et la largeur de la ligne tracée. (Voyez les points 35 à 44.)

13.



Fonctions d'écran
Cette fonction donne accès à un certain nombre de fonctions d'écran spéciales: ajustement à gauche/droite de l'écran, effacement de l'écran, multiplication d'images sur l'écran, transformation de dessins, etc. (Voyez les points 45 à 51.)

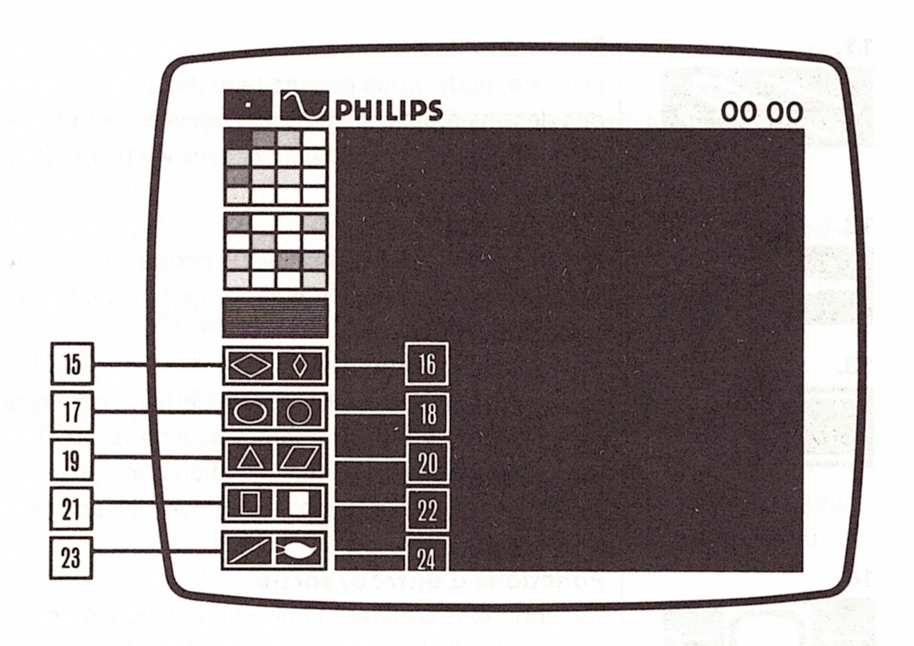
14.



Fonctions d'entrée/sortie
Ces fonctions couvrent l'utilisation de l'unité de disquette incorporée, de l'imprimante, d'un «kaléidoscope», de la dactylographie, de l'enregistrement et du rappel d'une séquence. (Voyez les points 52 à 61.)

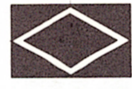
LE MODE GEOMETRIQUE

(Voyez le menu principal, point 10.)

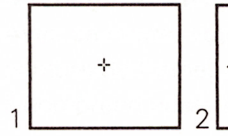
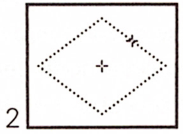
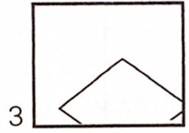


Le mode géométrique offre la possibilité de créer une série de formes géométriques. Faites votre choix en déplaçant le curseur sur la fonction requise. Ensuite pressez le bouton Action (ou la barre d'espacement lorsque vous utilisez les touches du curseur).

15.



Dessiner des losanges standard à diagonales sur axes horizontaux et verticaux

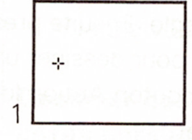
1  2  3 

1. Placez le curseur là où vous voulez obtenir le centre du losange. Ensuite pressez le bouton Action.
2. Déplacez à nouveau le curseur et un losange apparaîtra en pointillés. Pressez le bouton Action pour transformer les pointillés en une ligne correspondant au mode crayon choisi.
3. Une partie du losange peut se trouver en-dehors de la zone de travail.

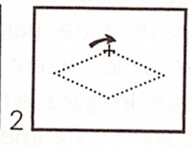
16.



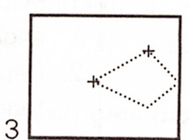
Dessiner des losanges déformables



1



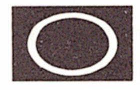
2



3

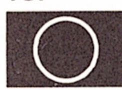
1. Placez le curseur à l'endroit où vous voulez obtenir un des angles du losange. Ensuite pressez le bouton Action.
2. Déplacez le curseur et un losange apparaîtra en pointillés. Pressez le bouton Action pour transformer les pointillés en lignes suivant le mode crayon choisi.
3. Lorsqu'un des angles rencontre une ligne de contour de la zone de travail, il s'arrêtera et le losange sera déformé.

17.



Dessiner des ellipses standard

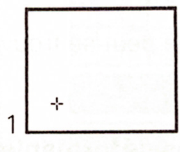
Ici, les mêmes principes de base qu'avec les losanges standard (point 15) sont applicables, y compris le fait qu'une partie de l'ellipse peut se trouver en-dehors de la zone de travail.

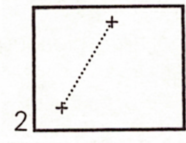
18. 

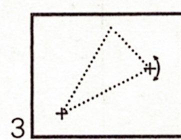
Dessiner des cercles
(Voyez les points 17 et 15.)

19. 

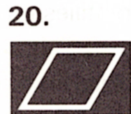
Dessiner des triangles



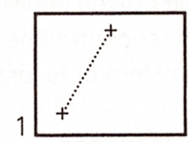


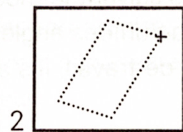


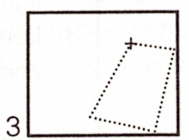
1. Placez le curseur à l'endroit où vous désirez obtenir un des angles de votre triangle. Ensuite pressez le bouton Action.
2. Déplacez le curseur pour dessiner un des côtés de votre triangle. Pressez le bouton Action lorsque vous avez atteint le deuxième sommet.
3. Déplacez à nouveau le curseur et le triangle suivra les mouvements du curseur. Pressez le bouton Action pour transformer les pointillés en lignes.

20. 

Dessiner des parallélogrammes

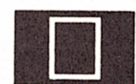




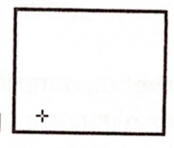


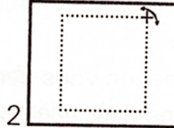
1. Dessinez d'abord un des côtés du parallélogramme (voyez le point 19, «Dessiner des triangles», points 1 et 2).
2. Déplacez à nouveau le curseur et le parallélogramme suivra en pointillés. Pressez le bouton Action pour transformer les pointillés en lignes répondant à votre choix.
3. Si un ou deux angles rencontrent le contour de la zone de travail, le parallélogramme sera déformé.

21.



Dessiner les contours de carrés et de rectangles aux côtés parallèles aux contours de la zone de travail *





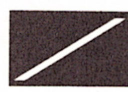
1. Placez le curseur à l'endroit où vous voulez obtenir un des angles du rectangle et pressez le bouton Action.
2. Déplacez à nouveau le curseur et un rectangle apparaîtra en pointillés, à la suite du curseur. Pressez le bouton Action lorsque vous avez obtenu le rectangle ou carré désiré.

22.

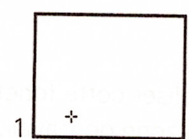


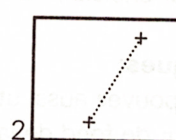
Dessiner des carrés et des rectangles pleins avec des côtés parallèles aux contours de la zone de travail.
Suivez la procédure décrite ci-dessus. (Point 21.)

23.



Dessiner une ligne droite





1. Placez le curseur à l'endroit où la ligne doit commencer. Ensuite pressez le bouton Action.
2. Déplacez à nouveau le curseur et une ligne apparaîtra en pointillés, à la suite du curseur.

---

* Utilisez la fonction du parallélogramme pour dessiner des carrés et des rectangles dont les côtés ne sont pas parallèles aux contours de la zone de travail.

3. Pressez le bouton Action pour créer une ligne dans le mode crayon choisi.

24.



Colorier

Cette fonction vous permet de remplir toute forme, entourée d'une ligne dessinée dans n'importe quel mode crayon sélectionné, soit le mode géométrique ou le mode manuel, avec une des 256 couleurs.

- Commencez par choisir la fonction coloriage.
- Ensuite choisissez la couleur que vous voulez (voyez les points 7 et 8).
- Placez le curseur à l'intérieur de la zone que vous désirez colorier. Ensuite pressez le bouton Action. (Si le curseur se trouve sur une des lignes, seule cette ligne prendra la couleur choisie.)

Remarques:

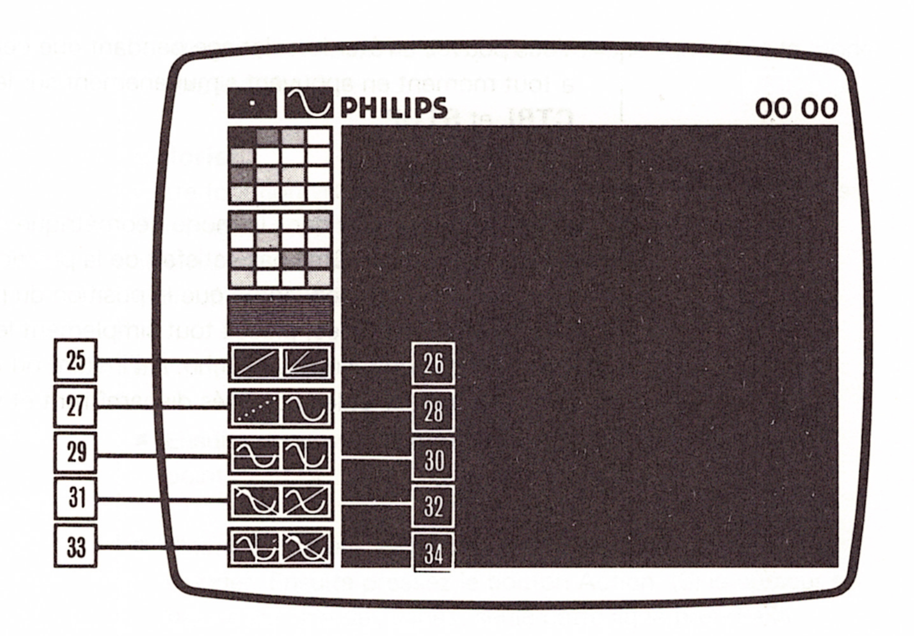
- Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour modifier la couleur de fond de la zone de travail, sauf les zones qui sont complètement entourées par des lignes.
- Si la forme que vous coloriez a une petite «fuite» (c-à-d que les lignes ne sont pas complètement fermées), la couleur s'étalera en-dehors de la zone que vous voulez colorier et remplira peut-être même tout l'écran. Vous pouvez rétablir la situation de départ en utilisant la fonction «Annulation» (voyez le point 9) et ensuite «réparer» la fuite.

- Vous pouvez arrêter le coloriage pendant que celui-ci a lieu à tout moment en appuyant simultanément sur les touches **CTRL** et **STOP**.

Remarque générale:
Lorsque vous travaillez dans le mode géométrique et que vous constatez que vous n'êtes pas satisfait de la position de la forme que vous dessinez, après que la position du premier curseur a été déterminée, placez tout simplement le curseur dans la colonne de menus à gauche. A l'instant où il atteint la colonne, le curseur et les pointillés disparaîtront et vous pourrez recommencer.

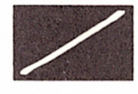
LE MODE DE DESSIN MANUEL

(Voyez le menu principal, point 11.)



Le mode de dessin manuel offre la possibilité d'écrire des textes manuscrits et de faire des dessins et des croquis. Ceci dépend fortement des périphériques que vous utilisez. Pour obtenir les meilleurs résultats, nous vous conseillons d'utiliser une tablette graphique.

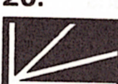
25.



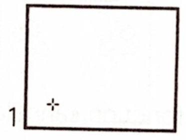
Dessiner une ligne droite

(Voyez le point 23.)

26.



Dessiner une série de lignes droites avec un seul point de départ («effet d'éventail»)

1  2 

Utilisez le mode croquis crayon (point 44) pour obtenir les meilleurs résultats!

1. Placez le curseur sur le point de départ et pressez le bouton d'action.
2. Déplacez à nouveau le curseur et il sera suivi d'un éventail de lignes dans le mode crayon choisi. Pressez le bouton Action pour fixer le motif.

27.

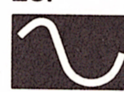


Dessiner une ligne droite en pointillés

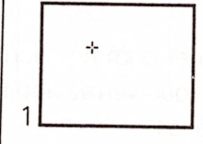
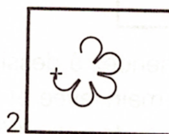
Suivez la procédure décrite au point 23.



28.



Dessiner à main levée

1  2 

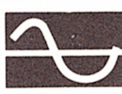
1. Placez le curseur à l'endroit où vous voulez commencer à dessiner.
2. Déplacez à nouveau le curseur en gardant le bouton Action enfoncé et le curseur tracera une ligne sur l'écran, dans les modes crayon et couleur choisis, à la suite du curseur.

Déplacez le curseur vers une nouvelle position sans appuyer sur le bouton Action pour commencer votre ligne suivante, etc.

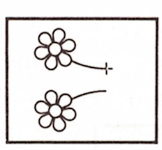
Conseil pour effacer
Vous pouvez utiliser la fonction «annuler» pour effacer toutes les lignes à partir du moment où vous avez choisi une nouvelle couleur. (Voyez le point 9.)

Vous pouvez aussi effacer toute partie de votre travail en choisissant d'abord la couleur du crayon (voyez les points 7, 8 et 45), correspondant à la couleur du fond. Ensuite couvrez tout simplement les parties non désirées de votre travail avec la couleur du fond. Comme tous les autres effets, même l'effacement peut être annulé avec la fonction d'annulation.

29.

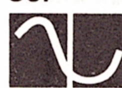


Dessiner des motifs symétriques avec des axes horizontaux

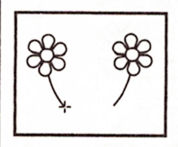


1. Commencez à dessiner comme décrit dans le mode de dessin à main levée et vous verrez apparaître une image symétrique de votre travail.

30.

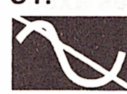


Dessiner des motifs symétriques avec des axes verticaux

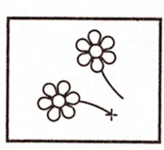


Voyez le point 29.

31.



Dessiner des motifs symétriques avec des axes diagonaux (allant du coin supérieur gauche au coin inférieur droit)

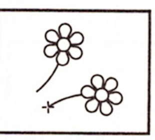


Voyez le point 29.

32.



Dessiner des motifs symétriques avec des axes diagonaux (allant du coin inférieur gauche au coin supérieur droit)

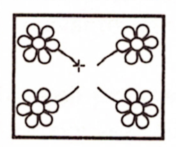


Voyez le point 29.

33.

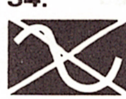


Dessiner quatre motifs symétriques suivant des axes horizontaux et verticaux



Voyez le point 29.

34.



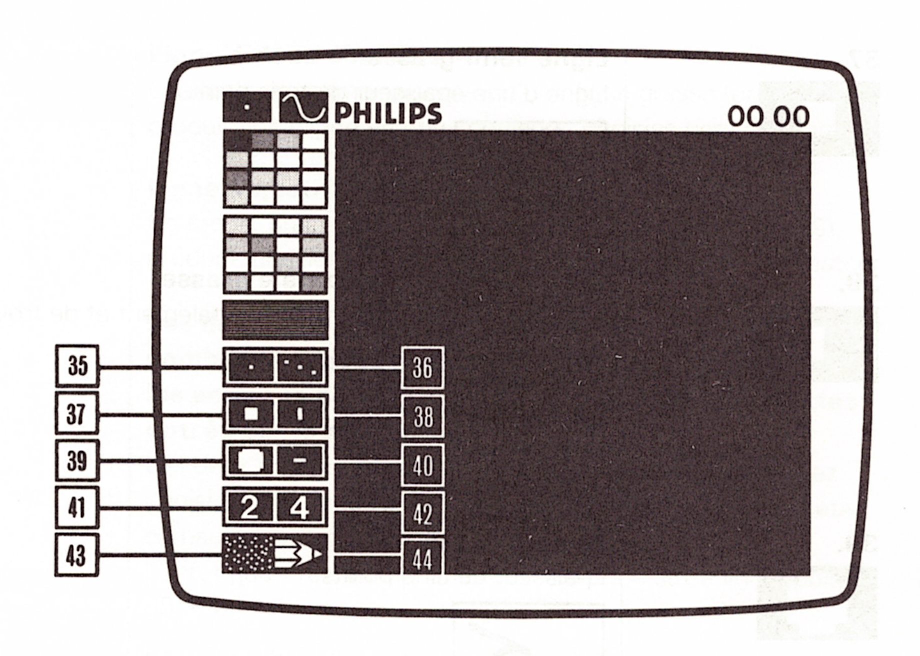
Dessiner quatre motifs symétriques suivant des axes diagonaux



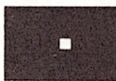
Voyez le point 29.

LE MODE CRAYON

(Voyez le menu principal, point 12.)

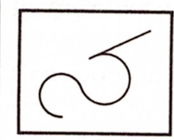


35.

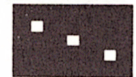


Ligne fine

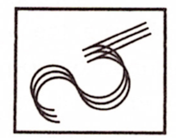
Ligne de l'épaisseur d'un seul point:
(Ceci est le mode crayon de démarrage du programme.)



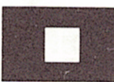
36.



Ligne triple calligraphique

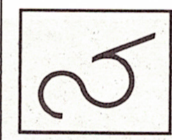


37.



Ligne semi-grasse

Ligne d'une épaisseur de trois points:



38.

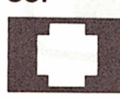


Calligraphique horizontale grasse

Epaisseur d'un seul point horizontalement et de trois points verticalement:



39.

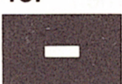


Ligne grasse

Epaisseur de cinq points:

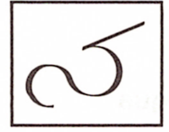


40.



Calligraphique verticale grasse

Largeur de trois points horizontalement et d'un point verticalement:



41.



Ligne à deux couleurs
Ce mode, en combinaison avec une ligne grasse (point 39), produira une ligne en deux couleurs, choisies par l'ordinateur.

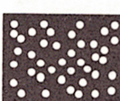
42.



Ligne à quatre couleurs
Ce mode, en combinaison avec une ligne grasse (point 39), produira une ligne en quatre couleurs, choisies par l'ordinateur.

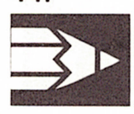
Les deux modes suivants peuvent être utilisés en combinaison avec d'autres modes crayon pour toutes les activités de dessin, aussi bien que pour les textes entrés par le clavier.
Les deux modes doivent être activés **après** que vous ayez choisi la ligne requise. Ceci sera confirmé dans la ligne d'état en haut de votre écran.
L'effet peut être annulé en choisissant une autre ligne (points 35 à 42).

43.



Ligne à effet de bulles
Ce mode créera des lignes de points qui apparaitront de façon aléatoire. Il peut aussi être utilisé pour obtenir un effet de mouchetis. Lorsqu'il est utilisé de façon répétée, il affecte sérieusement la couleur de fond originelle.

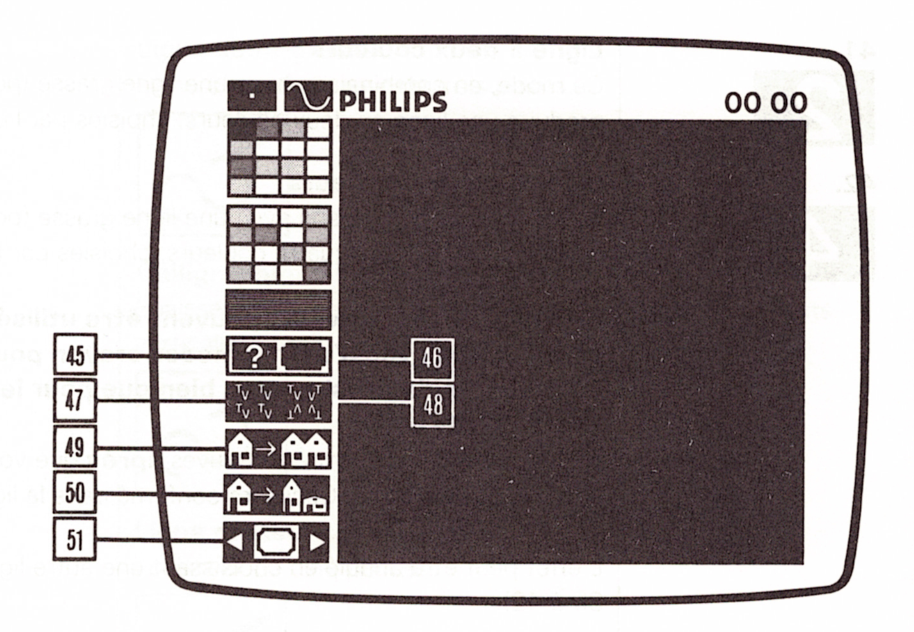
44.



Crayon à croquis (fonction de mélange)
Dans ce mode, l'ordinateur produira des lignes de plus faible intensité. Cela permet de nuancer les couleurs et d'ombrer un dessin.
C'est le mode parfait pour faire des croquis à main levée. Vous pouvez augmenter l'intensité de vos lignes en traçant plusieurs fois la même ligne jusqu'à ce qu'elle ait atteint la densité optimale dans la couleur choisie.

FONCTIONS D'ECRAN

(Voyez le menu principal, point 13.)



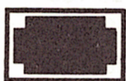
45.



Recherche de la couleur
Lorsque vous faites un dessin complexe avec des nuances subtiles de couleur, vous aurez probablement des problèmes à vous souvenir quelles couleurs vous avez utilisées. Avec cette fonction, vous pouvez aisément identifier et choisir ces couleurs.

Placez votre curseur exactement dans la zone (y compris les lignes) que vous voulez identifier. Les cadres jaunes autour des couleurs des palettes et l'indicateur de crayon vous diront de quelle couleur il s'agit. Pressez le bouton Action et cette couleur sera sélectionnée pour vous.

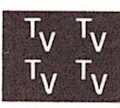
46.



Effacement total de l'écran

Utilisez cette fonction pour effacer toutes les images de votre écran. Si vous avez accidentellement activé la fonction d'effacement total de l'écran, vous pouvez rétablir la situation de départ en utilisant la fonction d'annulation (le rectangle rouge, point 9).

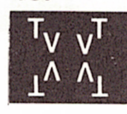
47.



Multiplication des images

Avec cette fonction, vous pouvez créer quatre reproductions identiques (en taille réduite) de tout dessin que vous avez créé à l'intérieur des limites de la zone de travail de MSX DESIGNER. Vous pouvez répéter ceci aussi souvent que vous le désirez. Une barre apparaît sur la ligne d'état, indiquant la durée du processus de multiplication.

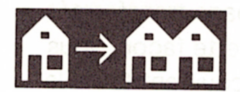
48.



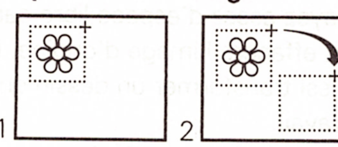
Multiplication des images à quadruple effet symétrique

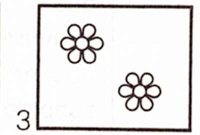
A la base, cette fonction crée le même effet que la fonction précédente, avec la différence que les images réduites apparaîtront comme des images réfléchies, dans le sens horizontal et le sens vertical. Ici à nouveau, une barre apparaît sur la ligne d'état, indiquant combien de temps vous devez attendre avant que le processus de multiplication soit terminé.

49.



Duplication d'images



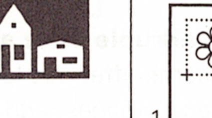


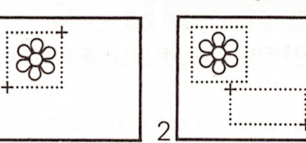
Avec cette fonction, vous pouvez créer des copies de vos dessins à l'intérieur de la zone de travail de MSX DESIGNER. Cette copie apparaîtra sur le fond existant sans l'influencer. Utilisez la fonction d'annulation pour rétablir la situation de départ si vous n'êtes pas satisfait des résultats.

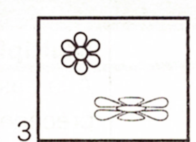
1. Tracez un rectangle autour du dessin que vous voulez reproduire. (Voyez le point 21.)
2. Déplacez le curseur et un rectangle identique apparaîtra (en pointillés).
3. Pressez le bouton Action lorsque le rectangle a atteint la position requise.

50.

Transformer des images



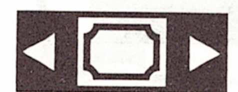




Si vous voulez transformer n'importe quel dessin que vous avez fait, vous pouvez utiliser cette fonction. Elle vous permet de comprimer, d'étendre, d'agrandir ou de réduire vos dessins. Vous pouvez l'utiliser pour faire une version transformée d'un dessin original sur le même écran, à côté de l'original, pourvu que vous ayez assez d'espace libre car l'image transformée couvrira et effacera l'image d'origine. De cette façon, vous pouvez aussi transformer un dessin entier couvrant toute la zone de travail.
Si vous avez fait un dessin intéressant, il vaut peut-être mieux le stocker sur disquette avant de commencer à expérimenter!

1. Tracez un rectangle autour du dessin que vous voulez transformer ou autour de la zone de travail entière. (Voyez le point 21.)
2. Déplacez le curseur et créez un second rectangle de la taille et de proportions requises. Si vous voulez transformer un dessin couvrant toute la zone de travail, tracez simplement votre rectangle de façon à ce qu'il corresponde aux contours de la zone de travail.
3. Pressez le bouton Action et l'image transformée apparaîtra. N'oubliez pas que vous pouvez toujours utiliser la fonction d'annulation (voyez le point 9) pour rétablir la situation de départ!

51.



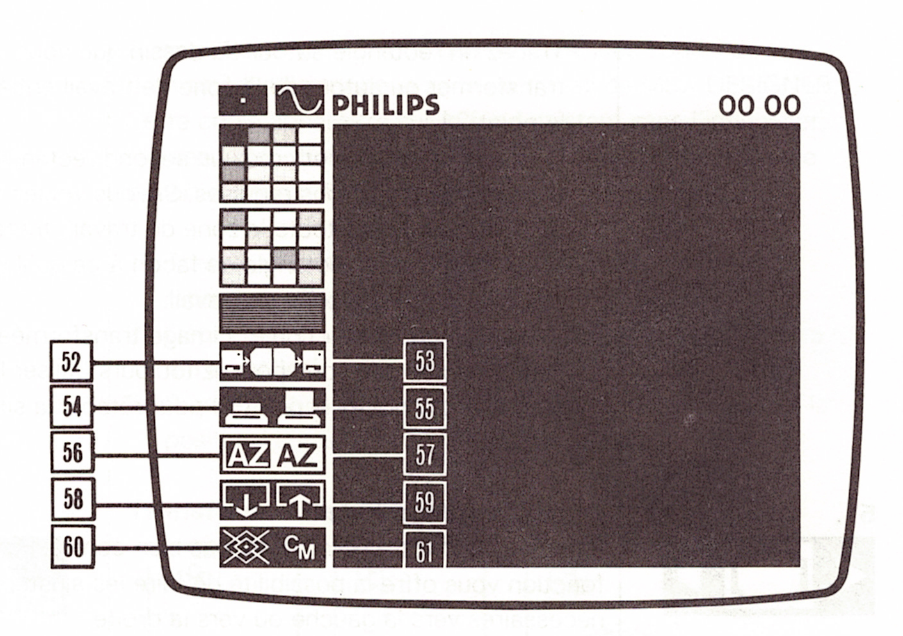
Ajustement sur écran

Si l'image sur votre écran n'est pas bien centrée, cette fonction vous offre la possibilité de faire les ajustements nécessaires vers la gauche ou vers la droite.

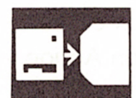
Placez votre curseur sur une des marques rouges aux côtés de l'écran du pictogramme. Ensuite pressez le bouton Action aussi souvent que nécessaire.

LES FONCTIONS D'ENTREE/SORTIE

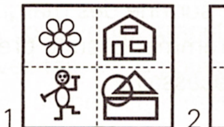
(Voyez le menu principal, point 14.)



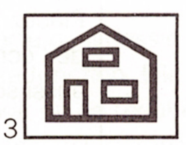
52.



Lire des dessins stockés sur disquette


1


2


3

Placez le curseur sur le pictogramme montrant la disquette avec la flèche pointant vers l'écran et pressez le bouton Action.

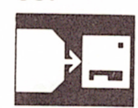
Attendez quelques instants que l'ordinateur ait vérifié le contenu de la disquette (une barre apparaît sur la ligne de renseignements d'état en haut de l'écran suivant le processus de chargement):

1. Un index pictural apparaîtra dans la zone de travail, montrant un maximum de quatre dessins.

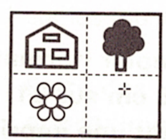
2. Placez votre curseur bien à l'intérieur de la zone du dessin que vous désirez obtenir et pressez le bouton Action. Une barre sur la ligne de renseignements d'état suit le processus de chargement.
3. Le dessin choisi apparaîtra sur l'écran dans sa taille d'origine.

Remarque: A ce stade-ci, vous pouvez obtenir un message d'erreur sur la ligne de renseignements d'état. Si tel est le cas, consultez le résumé à la dernière page de ce manuel.

53.



Stocker des dessins sur disquette



Ce programme vous permet de stocker un maximum de quatre dessins sur une disquette, occupant un espace de stockage de 180 Ko. Ceci implique que la disquette n'est pas encore remplie et qu'elle peut encore être utilisée pour stocker d'autres programmes et données.

Si vous voulez stocker des dessins supplémentaires, utilisez une autre disquette pour quatre autres dessins, etc.

Placez votre curseur sur la disquette à droite dans le pictogramme (avec la flèche pointant vers la disquette) et

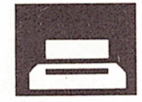
pressez le bouton Action. L'ordinateur vérifiera d'abord le contenu de la disquette et il affichera un index pictural dans la zone de travail. Une barre sur la ligne des renseignements d'état suit le processus de chargement:

1. Placez le curseur dans le quart de l'écran dans lequel vous voulez stocker le dessin et pressez le bouton Action. La barre sur la ligne de renseignements d'état apparaît à nouveau.

   Si l'index est rempli, et montre quatre dessins, vous devez ou recouvrir un dessin précédent ou prendre une autre disquette.

Remarque: Si un message d'erreur apparaît, consultez le résumé à la dernière page de ce manuel.

54.



Faire des copies sur papier (format A5: approximativement 15 cm sur 21) de vos dessins en noir et blanc en utilisant une imprimante graphique MSX

La qualité de la copie dépendra fortement de l'imprimante que vous utilisez. L'imprimante matricielle qualité courrier Philips VW0030 produit d'excellents résultats.

Vérifiez toujours si votre imprimante est prête. Ensuite placez le curseur à l'intérieur de la zone du pictogramme de l'imprimante et pressez le bouton Action.

N'oubliez surtout pas que les périphériques ne doivent pas être connectés lorsque l'ordinateur est allumé.

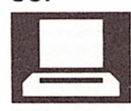
Si l'imprimante n'a pas été connectée lorsque vous avez installé votre configuration, vous devez d'abord stocker le dessin sur une disquette (voyez le point 53), retirer la disquette de l'unité et éteindre l'ordinateur avant de connecter l'imprimante. Ensuite rechargez le programme MSX DESIGNER et continuez comme suit:

1. Choisissez le dessin que vous voulez imprimer (voyez le point 51).
2. Placez le curseur à l'intérieur de la zone de cette fonction de menu et pressez le bouton Action.

Remarque: Si un message d'erreur apparaît, consultez le résumé à la dernière page de ce manuel.

Vous pouvez arrêter l'imprimante en appuyant simultanément sur les touches **CTRL** et **STOP**.

55.



Faire des copies sur papier (format A4: approximativement 19 cm sur 29) de vos dessins en noir et blanc, en utilisant une imprimante graphique MSX

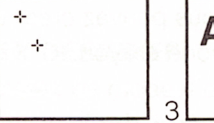
Suivez la procédure décrite au point 54.

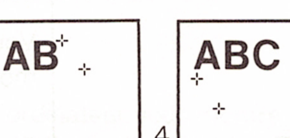
56.



Entrer des textes tapés en utilisant le clavier







1 2 3 4

Ce programme offre la possibilité d'entrer des textes tapés dans vos dessins en utilisant le clavier. En combinant ce

dispositif avec les différents modes crayon, vous avez à votre disposition une variété intéressante de styles de caractères. Faites quelques expériences avant de commencer à entrer des textes dans vos dessins. Nous vous conseillons aussi de d'abord stocker votre dessin sur disquette avant d'appliquer votre texte.

1. Pour commencer, placez le curseur à l'endroit où vous voulez obtenir le premier caractère de votre texte. Ensuite appuyez sur le bouton Action.
2. Appuyez à nouveau sur le bouton Action et un second curseur apparaîtra, indiquant où le premier caractère se termine.
3. Vous pouvez maintenant commencer à taper votre texte. Les curseurs se déplaceront, indiquant la position du caractère suivant. Utilisez la barre d'espacement pour créer des espaces entre les mots.
4. Pressez la touche **RET** à la fin de chaque ligne de texte et déplacez le curseur vers le début de la ligne suivante.

Si vous avez fait une erreur de frappe ou si vous désirez une autre disposition de texte, utilisez la fonction d'annulation (point 9) et tout le texte sera effacé, rétablissant la situation de départ.

Vous pouvez créer des effets intéressants en modifiant le mode crayon.

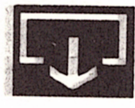
57. AZ

Entrer des textes tapés sur un fond uniforme
Si vous désirez entrer un texte dans un dessin, il peut être souhaitable d'utiliser cette fonction pour assurer une bonne

lisibilité de votre texte. Elle produit des caractères dans un bloc de couleur uniforme (choisi par l'ordinateur, suivant la couleur que vous avez choisie pour vos caractères).

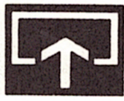
Suivez la procédure décrite au point 56.
Utilisez la barre d'espacement si vous voulez créer une zone de couleur uniforme plus grande autour de votre texte.

58.



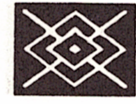
Enregistrer une séquence d'actions pour un dessin
Avec cette fonction (qui est aussi indiquée sur la ligne de renseignements d'état lorsqu'elle est activée), l'ordinateur stockera une séquence d'actions effectuées pour un dessin pendant une période de plus de 3 minutes. Lorsque la période maximale a pris fin, l'indicateur d'enregistrement sur la ligne de renseignements d'état disparaîtra. Si vous voulez terminer plus tôt, vous devez appuyer simultanément sur les touches **CTRL** et **STOP**.

59.



Play-back (rappel) d'une séquence d'actions pour un dessin
Choisissez cette fonction et la séquence d'actions, enregistrée avec la fonction précédente du menu (point 58) sera remontrée dans l'ordre sur l'écran. Elle peut être interrompue en appuyant simultanément sur les touches **CTRL** et **STOP** du clavier.

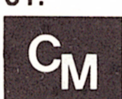
60.



Kaléidoscope MSX DESIGNER
Lorsque vous choisissez ce mode, l'ordinateur vous montre une variété infinie de motifs et de couleurs, automatiquement. Ceci est amusant et intéressant à suivre. Vous pouvez aussi voir tous les mouvements du curseur.

Vous pouvez arrêter la séance de kaléidoscope en appuyant simultanément sur les touches **CTRL** et **STOP**. Le menu principal est alors affiché et vous pouvez ajouter des motifs et textes supplémentaires au motif créé par le kaléidoscope MSX DESIGNER.

61.



Retour au menu d'ouverture

Utilisez d'abord le curseur pour obtenir cette fonction. Appuyez ensuite sur les touches **CTRL** et **STOP** simultanément.

MESSAGES D'ERREUR

Lorsque vous utilisez un programme, vous pouvez rencontrer deux sortes de messages d'erreur, qui apparaissent sur la ligne de renseignements d'état en haut de votre écran.

Lorsque vous voyez:

Disk error (Erreur de disquette)

contrôlez les points suivants:

- Avez-vous inséré une disquette dans l'unité?
- Utilisez-vous la bonne disquette?
- La disquette est-elle correctement insérée?
- La disquette a-t-elle été formatée?

- La disquette est-elle pleine?
- La disquette est-elle protégée contre écriture?
- Avez-vous changé de disquette pendant que le lecteur était en cours d'opération?

Lorsque vous voyez:

Printer error (Erreur d'imprimante)

contrôlez les points suivants:

- L'imprimante est-elle connectée correctement?
- A-t-elle été allumée?
- Y a-t-il du papier dans votre imprimante?
- Avez-vous installé la cartouche à ruban correctement?


3122.285.72181 Fr